指導要綱

年　　組

PlayStation

学校をつくろう!!

ご使用の前に、この「解説書」(指導要綱)をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」(指導要綱)は大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 15ブロック

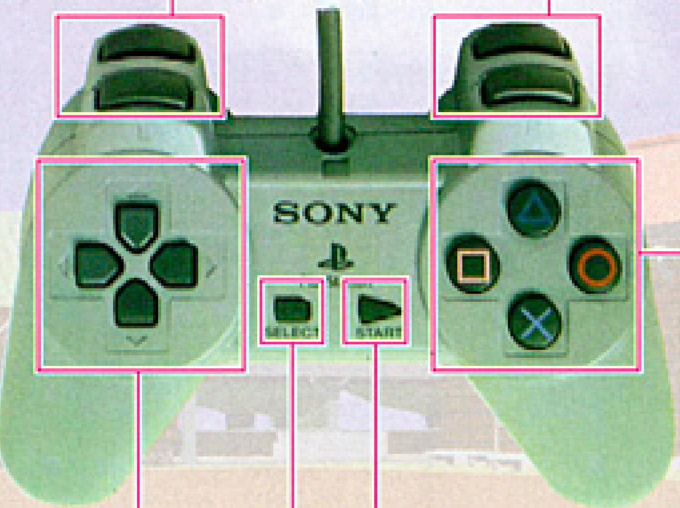
SLPS 01103

Contents

1. コントローラの説明

Let's make a school!!

●コントローラの操作方法を説明します。





2. ゲームの始め方

ゲームが始まるまでを説明します。

Ⅰ. ゲームを始める前に

ゲームを始める前に、プレイステーション本体のコントローラ端子1にコントローラを接続してください。
本体にゲームディスクをセットしてパワーボタンを押し、電源を入れるとゲームがスタートします。

Ⅱ. ゲームの始め方



ゲームがスタートすると、オープニングデモが始まります。
オープニングデモが終わるか、オープニングデモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。
タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。
保存したゲームデータを読込む場合は、「PLEASE PRESS START BUTTON」の画面までに、保存したゲームデータが入っているメモリーカードを差してから、スタートボタンを押し、「LOAD GAME」を選択してください。

III. ゲームを始める

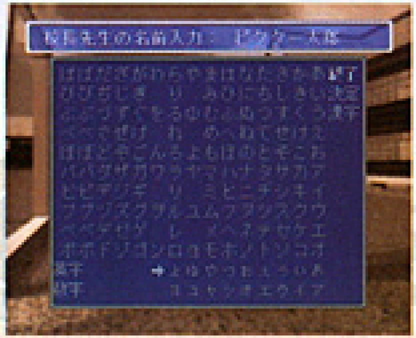
ゲームスタートの前に以下のことを順番に決めます。

◆赴任（ふにん）場所の決定→名前の入力→学校名の入力→教頭の選択→教頭の名前入力



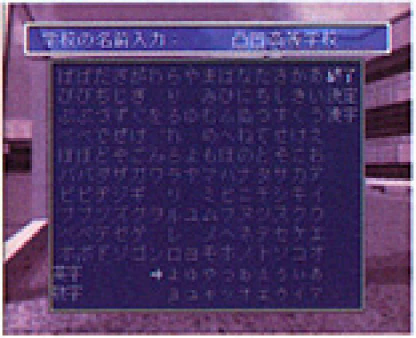
① 赴任場所の決定

まず始めに、あなたが赴任する高校をどんな地形の場所にするかを選びます。
赴任場所は「山地帯」「平野地帯」「川地帯」の3ヶ所があります。
赴任したい場所の地形を選びます。



② 名前の入力

あなたの名前（校長名）を入力します。
名前は8文字まで入力することができます。
漢字を使うときは、ひらがなを選んだ後で、「漢字」を選ぶと、そのひらがなで始まる漢字の一覧が表示されますので、使う漢字を選びます。
入力した文字を消すときは×ボタンを押します。
「終了」を選ぶと名前の入力が終わります。



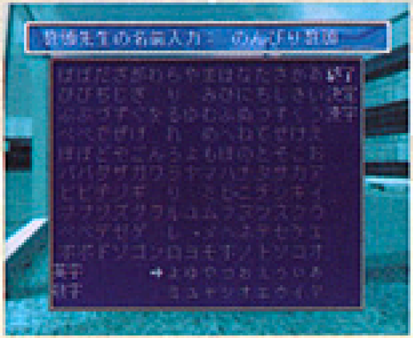
③ 学校名の入力

あなたが赴任する学校の名前を決めます。
学校の名前は8文字まで入力することができます。
「終了」を選ぶと学校名の入力が終わります。



④ 教頭の選択

あなたの仕事をサポートしてくれる教頭を選びます。
教頭は、それぞれ異なった性格を持った4人の中から選びます。



⑤ 教頭の名前入力

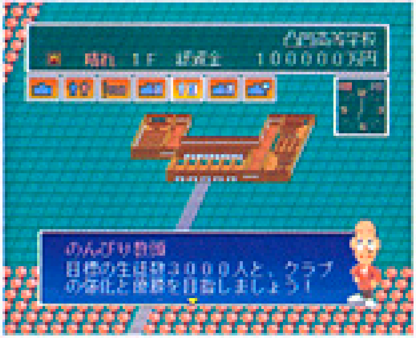
最後に、選んだ教頭の名前を決めます。
教頭の名前は8文字まで入力することができます。
「終了」を選ぶと、教頭の名前入力が終わり、いよいよゲームスタートとなります。

3. ゲームの目的

Let's make a school!!

ゲームの目的を説明します。

I. ゲームの目的



このゲームは、赴任先の高校の全校生徒数を3000人にし、なおかつ学校評価をAランクにした状態を1年間維持し、その状態で年度末決算を迎えることを目標とします。
生徒数3000人以上のマンモス校にするには、学力のレベルを上げ進学校としての評判を広めるか、運動部を強くして全国大会の常連になることが必要です。
学力のレベルを上げるには学力特待生を、運動部を強くするにはクラブ特待生を多く入学させることが必要になります。

II. ゲームオーバー

年度末決算が3年連続でマイナスの状態だと破産となってしまいます。
破産するとゲームオーバーとなってしまいます。

4. ゲームの流れ

Let's make a school!!

ゲームの基本的な流れを説明します。

1

●入学式までに入学準備を行う （→p.10　入学式までにすること）

入学式までに、新入生の人数や先生の採用など、最低限の運営ができる設定を行います。

2

●学校を増設する （→p.15　施設について）

赴任した学校は新設校で、まだまだ小さな学校です。教頭先生の意見や生徒達の要望をうまく聞き入れながら、学校を大きくします。

3

●年間の行事予定を立てる （→p.38　学校行事について）

年間の学校行事の予定を立てます。

4

●クラスの担任を決める （→p.29　クラス設定について）

クラスの担任と教科担当を決めます。

5

●学校の評価を上げる （→p.39　学校情報について）

生徒や教師にストレスを与えないような学校運営をしていき、学校の評価を上げます。

6

●最終目標を達成する （→p.8　ゲームの目的）

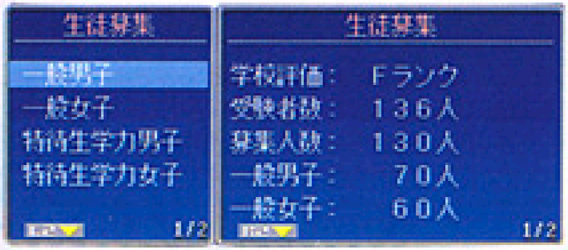
学校を進学校にするか、運動校にするかはあなた次第です。生徒数3000人のマンモス校を目指してがんばりましょう。

5.入学式までにすること

Let's make a school!!

あなたが学校に赴任して、生徒が入学してくるまでに、最低限しておかなければならないことがあります。

Ⅰ．生徒募集人数の決定



入学させる生徒の募集（ぼしゅう）人数を決めます。
生徒は「一般男子・女子」「特待生（とくたいせい）学力男子・女子」「特待生クラブ男子・女子」に分かれています。（→p.22　生徒について）

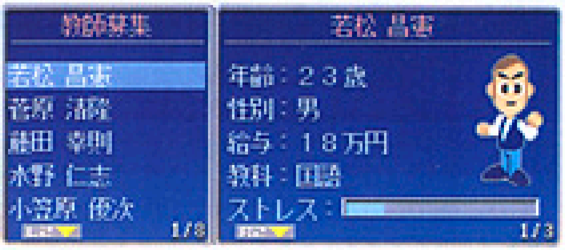
それぞれの募集人数を決めてください。ただし、募集した人数、全員が入学してくるわけではありませんので注意してください。
「募集終了」を選ぶと生徒の募集が終わります。

Ⅱ．入試レベルの決定

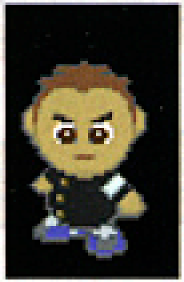


「むずかしい」を選ぶと、入学してくる生徒数が募集人数を下回ることがあります。
「簡単」を選ぶと、生徒数は確保できますが、入学してくる生徒の中に不良生徒が含まれる可能性があります。

III. 教師の採用



どの教師を採用するかを決めます。
教師は担当科目ごとに分けられています。
（→p.25　教師について）
始めからたくさんの教師を採用する必要はありません。各教科ごとに1人づつ採用すれば十分です。
「募集終了」を選ぶと教師の採用が終わります。

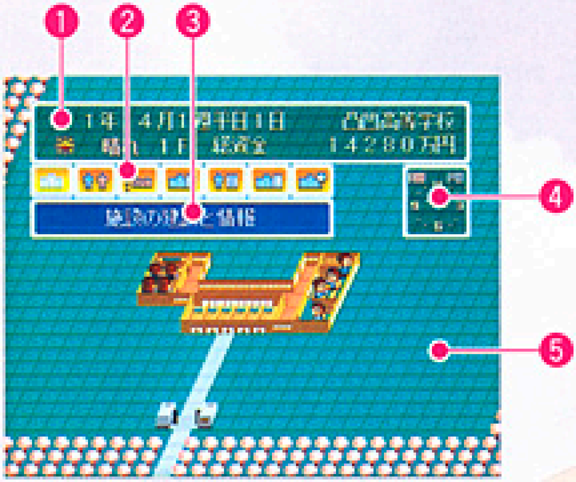






6. 画面の説明

Let's make a school!!



Ⅰ. 画面の説明

ゲームが始まり、4月1週・平日1日になるとマップ画面になります。

① ステイタスウィンドウ

「現在の日付」「高校名」「天気」「マップ画面に表示されている校舎の階層（かいそう）」「総資金（そうしきん）」が表示されます。

② アイコンメニュー

ゲームを進めていくためのアイコンが並んでいます。
□ボタンを押すと表示されているアイコンメニューが切り替わります。

③ メッセージバー

マップ画面でセレクトボタンを押すと、アイコンメニューの説明がメッセージバーに表示されます。

④ 時計ウィンドウ

時間の進行とゲーム中の時間を表しています。

⑤ マップ

学校を建設する場所です。

II. アイコンの説明

アイコンには以下の種類があります。



建設

施設の建設をするときと、建設した施設の情報を見るときに使用します。（→p.15　施設について）



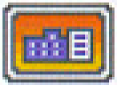
情報

生徒と教師の情報を見るときやクラス担任と教科担任と決めるとき、また教師の昇給や解雇を行うときに使用します。
（→p.22　生徒について　p.25　教師について　p.29　クラス設定について）



クラブ設定

クラブの設立や廃部（はいぶ）を指示するとき、また設立したクラブの情報を見るときに使用します。（→p.32　クラブ活動について）



行事予定

年内に行う学校行事を決めるときに使用します。（→p.38　学校行事について）



募集

生徒を募集するときと、教師を採用するときに使用します。（→p.22　生徒について　p.25　教師について）



学校情報

学校の評価や収支状況を見るとき、また資金の設定を行うときに使用します。
（→p.39　学校情報について）



外観

建設した学校の外観を見るときに使用します。（→p.63　外観を見る）



取り壊し

建設した施設を取り壊すときと、地形を整地するときに使用します。(→p.15　施設について　→p.46　地形の編集)



修繕設定

建設した施設の修繕(しゅうぜん)の方法を決めるときに使用します。(→p.44　施設の修繕について)



地形編集

地形を造成(ぞうせい)するときに使用します。(→p.46　地形の編集)



校長アイコン

校長命令を出すときや校歌を聞くとき、また建設した校内を見回るときに使用します。(→p.48　校長アイコンでできること)



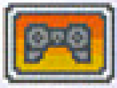
一覧

設定した項目の一覧を見るときに使用します。(→p.59　設定された項目の一覧)



指導設定

生徒と教師の指導をするときに使用します。(→p.56　生徒と教師の指導)



コンフィグ設定

コンフィグを設定するときに使用します。(→p.64　コンフィグの設定)

7.施設について

Let's make a school!!

学び舎(まなびや)である校舎やグランドなどの運動場の建設と取り壊しの方法、それと建設した施設情報の見方を説明します。

Ⅰ. 施設の種類

施設は、大きく分けて以下の10種類に分けられます。

◆移動施設・生徒施設・教師施設・特別施設・公共施設・学校美化
グランド・体育館・プール・贈呈品(ぞうていひん)

ゲーム開始時には「木造」の建物や「屋外」のプール、「土」のグランドしか建設することができませんが、ゲームが進行して、生徒数が増えると「鉄筋」の建物や「屋内」のプール、「全天候」や「芝」のグランドを建設することができるようになります。

① 移動施設

生徒や教師が移動するための施設です。
移動施設には以下のものがあります。

◆廊下・階段・道路

② 生徒施設

基本的な教室などの生徒のための施設です。
生徒施設には以下のものがあります。

◆教室・生徒玄関・生徒トイレ・生徒用更衣室

③ 教師施設

教職員のための施設です。
教師施設には以下のものがあります。

◆職員室・職員玄関・職員トイレ・職員更衣室・職員休養室・事務室・校務室(こうむしつ)・保健室・生徒指導室・会議室＊1

④ 特別施設

一般的な授業以外に使用する特別な施設です。特別施設には以下のものがあります。

◆音楽室・美術室・理科実験室・家庭科室・視聴覚室＊3・コンピュータ室＊3・放送室・生徒会室・体育用具室＊2

⑤ 公共施設

図書館や売店などの公共用の施設です。公共施設には以下のものがあります。

◆図書室・売店・食堂＊2・部室・水飲み場・学生寮＊3・ゴミ集積所＊1・自転車置場＊2

⑥ 学校美化

外灯や花壇などの環境美化用の施設です。学校美化には以下のものがあります。

◆外灯・花壇＊1・植木＊2・噴水＊3

⑦ グランド

屋外の運動場です。
グランドには以下のものがあります。

◆汎用グラウンド・男子サッカー＊2・男子ラグビー＊2・男子陸上＊2・男子ソフトテニス＊2・男子硬式テニス＊2・男子軟式野球＊2・男子硬式野球＊2・女子ラクロス＊2・女子陸上＊2・女子ソフトテニス＊2・女子硬式テニス＊2・女子ソフトボール＊2

⑧ 体育館

柔道場や弓道場などを含めた屋内の運動施設です。体育館には以下のものがあります。

◆汎用体育館・男子バスケット＊2・男子バレー＊2・男子バトミントン＊2・男子卓球＊2・男子ボクシング＊2・男子柔道＊2・女子バスケット＊2・女子バレー＊2・女子バトミントン＊2・女子卓球＊2・女子新体操＊2・女子弓道＊2

⑨ プール

水泳場です。プールには以下のものがあります。

◆汎用プール・男子水泳＊2・女子水泳＊2

⑩ 贈呈品

校長室や銅像など、校長であるあなたの業績に対して贈られる贈呈品です。
贈呈品には以下のものがあります。

◆校長室・銅像・飼育小屋・プラネタリウム室

＊1：全生徒数500人以上になると設置することができます。
＊2：全生徒数1000人以上になると設置することができます。
＊3：全生徒数2000人以上になると設置することができます。

■建設可能施設一覧

施設種別	施設の役割及び、バリエーション
移動施設	廊下、階段、道路
生徒施設	教室、生徒玄関、生徒トイレ、生徒更衣室
教師施設	職員室、職員玄関、職員トイレ、職員更衣室、職員休憩室、事務室、用務員室、保健室、生徒指導室、会議室
特別施設	音楽室、美術室、理科実験室、家庭科室、視聴覚室、コンピュータ室、放送室、生徒会室、体育用具室、
公共施設	図書室、売店、食堂、部室、水飲み場、学生寮、ゴミ集積所、自転車置場
学校美化	外灯、花壇、植木、噴水
グランド	汎用、サッカー用、ラグビー用、陸上用、テニスコート（硬・軟式）、野球（硬・軟式）
体育館	汎用、バスケット（男・女）用、バレーボール（男・女）用、卓球（男・女）用、バドミントン（男・女）用、ボクシング用、柔道用、新体操用、弓道用
プール	汎用、男子用、女子用
贈呈品	校長室、銅像、飼育小屋、プラネタリウム室

II. 施設の建設

施設を建設するには、アイコンメニューから  を選びます。

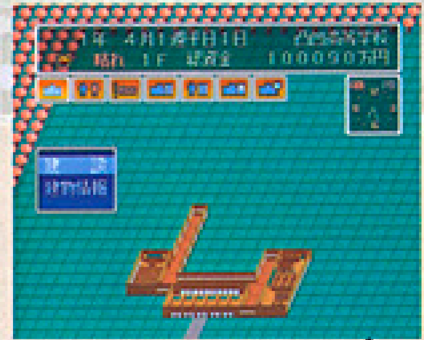
建設メニューから「建設」を選びます。

施設種類メニューから、建設したい施設の種類を選びます。

その種類の施設メニューから、建設したい施設を選びます。

選んだ施設のシンボルがマップ上に表示されますので、設置する場所を決め、○ボタンを押します。このとき、□ボタンで施設の方向を、L1ボタンとL2ボタンで設置する階層を変えることができ、R1ボタンとR2ボタンではマップを回転させることができます。

施設が暗くなっている状態は、その施設がつながっていない（機能していない）状態を表しています。□ボタンで設置する施設を回転させるなどして、廊下や道路に入口が接するようにして、施設のグラフィックが明るくなるのを確認して設置してください。

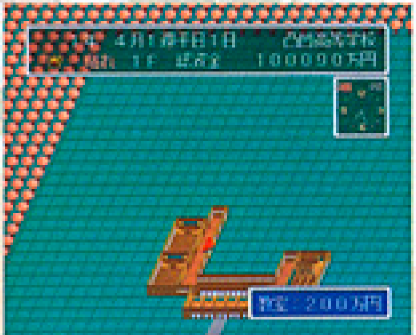




※施設建設の注意点

- １学年、最高 40 クラスまで造ることができます。
- 木造の校舎は３階まで、鉄筋の校舎は５階まで建てることができます。
- 山の上にも施設を設置することができます。（→p.46　山と川の配置）
- 木造と鉄筋の上下階での混在建設はできません。つまり、木造の教室の上に鉄筋の教室を設置することはできないということです。
- 生徒人数が少ないうちは、設置することができない施設があります。メニュー内の灰色で書かれている施設は、まだ設置することができないことを表しています。



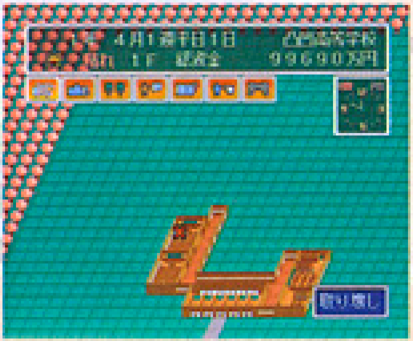


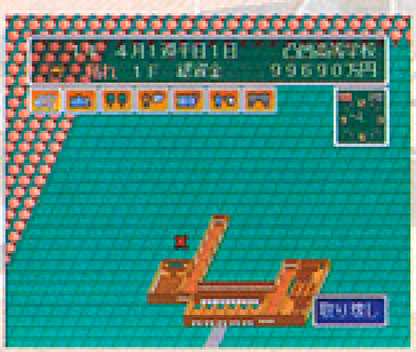
III. 施設の取り壊し

建設した施設を取り壊すには、アイコンメニューから を選びます。マップ画面の上に×印が表示されますので、取り壊したい施設に×印を合わせて、○ボタンを押します。
×印が合っている施設は点滅しますので、取り壊したい施設かどうか確認してください。

※施設の取り壊しの注意点

●取り壊そうとする施設の上の階に他の施設が設置されていると、その施設を取り壊すことはできません。つまり、2階に教室があるとき、その教室の下にある1階の教室などの施設は、取り壊すことができないということです。





Ⅳ. 施設の情報

設置した施設についての詳しい情報を見ることができます。
施設の情報を見るには以下の2つの方法があります。

①建物情報から見る方法

建物情報から施設の情報を見るには、アイコンメニューから を選びます。
建設メニューから「建物情報」を選びます。
建設種類メニューから、情報を見たい施設の種類を選びます。
その種類の施設の一覧から、情報を見たい施設を選びます。



②直接建物を指定して見る方法

直接建物を指定して施設の情報を見るには、時計が動いている状態で△ボタンを押します。
マップ画面に指カーソルが表示されますので、情報を見たい施設に指カーソルを合わせて、○ボタンを押します。

8.生徒について

Let's make a school!!

あなたの高校に通う生徒の説明をします。

Ⅰ．生徒の募集

生徒の募集は1月と2月に行うことができます。

① 生徒の種類

生徒は以下の種類に分かれています。

●一般男子・女子	一般入試を受けて入学してくる学生です。
●特待生学力男子・女子	学力の推薦（すいせん）で入学してくる特待生です。
●特待生クラブ男子・女子	運動の推薦で入学してくる特待生です。

特待生とは、一般受験ではなく推薦で高校に入学してくる生徒で、入学金と授業料が免除（めんじょ）になります。
学力特待生は、生徒のストレスを下げる（→p.53　ストレスについて）要素と学校の評価を上げる（→p.39　学校情報について）のに貢献（こうけん）する要素の2つの要素を持っています。
クラブ特待生は、クラブのランクを上げる（→p.39　学校情報について）のに貢献する要素を持っています。

② 生徒募集の仕方

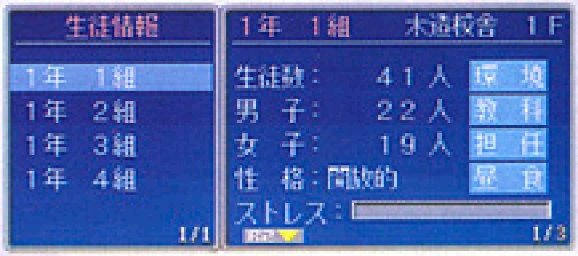


生徒を募集するには、アイコンメニューから を選びます。
募集メニューから「生徒募集」を選びます。
生徒種類のメニューから、募集する生徒の種類を選びます。
募集人数を決めるウィンドウで、募集する人数を決めます。
すべての募集が終わったら「設定終了」を選びます。

※生徒募集の注意点

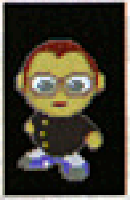
- 受験者数を超えて、生徒を募集することはできません。つまり、100人しか受験者がいないのに110人の生徒を募集することはできないということです。
- 募集した人数全員が必ず入学してくるわけではありません。入試の難易度などで多少入学者人数が変わります。
- 学力とクラブの特待生は、入学金と授業料が免除になります。（→p.41　資金設定）

II. 生徒の情報



生徒の情報はクラス単位でいつでも見ることができます。
生徒情報を見るには、アイコンメニューから を選びます。
情報メニューから「生徒情報」を選びます。
生徒情報メニューから、情報を見たいクラスがある学年を選びます。
その学年のクラスの一覧から、情報を見たいクラスを選びます。
生徒情報のパネルは、ストレスを感じているかいないかを表しています。
（→p.53　ストレスについて）











9. 教師について

Let's make a school!!

教師の採用の仕方と情報の見方を説明します。

Ⅰ. 教師の採用

教師の採用はいつでも行うことができます。

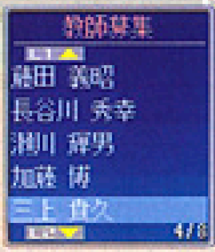
① 担当教科の種類

教師は以下の教科に分かれています。

◆国語教師・数学教師・理科教師・社会教師・英語教師・体育教師・美術教師・音楽教師・家庭科教師

② 教師の採用の仕方

教師を採用するには、アイコンメニューから を選びます。
募集メニューから「教師募集」を選びます。
教師募集メニューから、募集する教師の科目を選びます。
その科目の担当教師の一覧から、採用したい教師を選びます。





II. 教師の情報

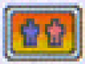
教師の情報はいつでも見ることできます。
教師は、担任・顧問・指導室担当の内、2つまで受け持つことができます。

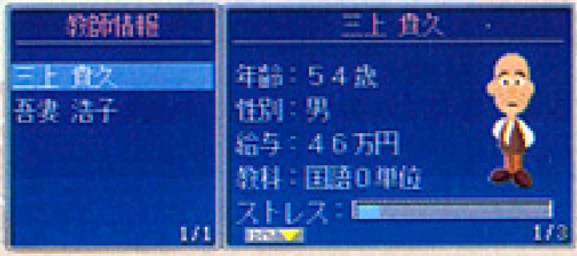
① 情報の種類

教師の情報には以下のものがあります。

◆年齢・性別・給与（きゅうよ）・教科・ストレス・担任・顧問（こもん）
指導・趣味・特技・抱負（ほうふ）・性格

② 情報の見方

教師の情報を見るには、アイコンメニューから  を選びます。
情報メニューから「教師情報」を選びます。
教師情報メニューから、情報を見たい教師の科目を選びます。
その科目で採用している教師の一覧から、情報を見たい教師を選びます。



III. 教師の給与

教師の給与の額はいつでも変更することができます。

教師の給与の額は、教師のストレスに関係します。（→p.53　ストレスについて）

教師の給与の額を変えるには、アイコンメニューから [icon] を選びます。

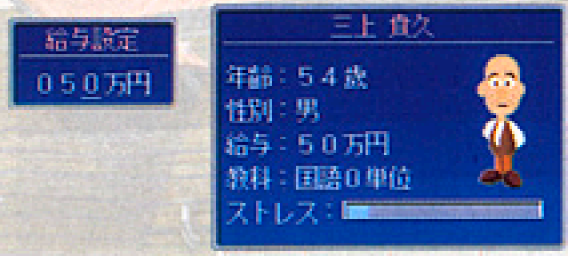
情報メニューから「教師情報」を選びます。

教師情報メニューから、給与の額を変えたい教師の科目を選びます。

その科目で採用している教師の一覧から、給与の額を変えたい教師を選びます。

給与設定と解雇のメニューから「給与設定」を選びます。

給与を決めるウィンドウで、給与の額を決めます。



Ⅳ. 教師の解雇

教師はいつでも解雇（かいこ）することができます。
教師の解雇は、他の教師に不安を抱かせ、他の教師のストレス値を上げることになります。（→p.53　ストレスについて）

教師を解雇するには、アイコンメニューから を選びます。
情報メニューから「教師情報」を選びます。
教師情報メニューから、解雇したい教師の科目を選びます。
その科目で採用している教師の一覧から、解雇したい教師を選びます。
給与設定と解雇のメニューから「解雇」を選びます。



10.クラスの設定について

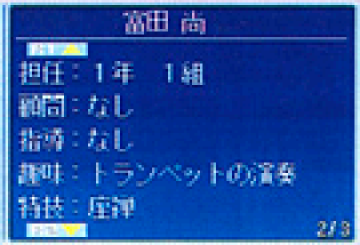
Let's make a school!!

新入生が入学したときと新しくクラスを設置したときは、クラス担任と教科担任を決める必要があります。
学年が上がるときに、その学年の教室と同じ構成で教室が設置されていると、担任と教科担任は持ち上がり、設定し直す必要はありません。
しかし、年度が変わるとき(4月1週・平日1日)に、前の学年に設置されていなかったクラスは、担任と教科担任を設定する必要があります。つまり、1年生の時と同じクラス構成で2年生の教室が設置されていれば、担任と教科担任は持ち上がり、担任と教科担任を設定する必要はありませんが、2年生の教室のクラス構成が1年のときと異なっていると、異なったクラスは、担任と教科担任を設定しなければならないということです。
また、学年が上がるときに、その学年の教室が1つもないときは、その学年の生徒全員が退学してしまいますので、注意してください。



Ⅰ. クラス担任





クラス担任はいつでも決めることができます。クラス担任が決まっていないクラスは、生徒が登校しなくなります。
また、担任を決めても担任と生徒との相性が悪いと、生徒のストレス値が上がってしまいます。（→p.53　ストレスについて）

クラス担任を決めるには、アイコンメニューから を選びます。
情報メニューから「生徒情報」を選びます。
生徒情報メニューから、担任を決めたいクラスがある学年を選びます。
その学年のクラスの一覧から、担任を決めたいクラスを選びます。
担任設定と教科設定のメニューから「担任設定」を選びます。
担任設定メニューから、そのクラスの担任をさせたい教師の科目を選びます。
その科目で採用している教師の一覧から、担任をさせたい教師を選びます。

Ⅱ. 教科担任



クラスの教科担任はいつでも決めることができます。
教科担任が決まっていないクラスは、授業が受けられないため、著しくストレス値が上がっていきます。（→p.53　ストレスについて）

教科担任を決めて翌月になると、その教科担任と生徒との相性が分かります。
青色の教科担任とは非常に相性がいいことを、緑色の教科担任とはまあまあ良い相性であることを表しています。しかし、黄色の教科担任とはあまり相性が良くないことを、赤色の教科担任とは非常に相性が悪いことを表しています。（→p.51　性格について）
教科担任を決めても教科担任と生徒との相性が悪いと、生徒と教師の両方のストレス値が上がってしまいますので、教科担任を変更する必要があります。（→p.53　ストレスについて）
1人の教師は、5科目（5クラス）まで教科担任を受け持つことができます。
教科担任を決めるには、アイコンメニューからを選びます。
情報メニューから「生徒情報」を選びます。
生徒情報メニューから、教科担任を決めたいクラスがある学年を選びます。
その学年のクラスの一覧から、教科担任を決めたいクラスを選びます。
担任設定と教科設定のメニューから「教科設定」を選びます。
教科設定メニューから、教科担任を決めたい教科を選びます。
その科目で採用している教師の一覧から、教科担任をさせたい教師を選びます。





11．クラブ活動について

Let's make a school!!

クラブの設立の仕方とクラブ情報の見方を説明します。

Ⅰ．クラブの設立

クラブはいつでも設立することができます。

① クラブの種類

設立することができるクラブには以下のものがあります。

◆運動部

男子サッカー・男子ラグビー・男子陸上・男子ソフトテニス・男子硬式テニス・男子軟式野球・男子硬式野球・男子バスケット・男子バレー・男子バドミントン・男子卓球・男子ボクシング・男子柔道・男子水泳・女子ラクロス・女子陸上・女子ソフトテニス・女子硬式テニス・女子ソフトボール・女子バスケット・女子バレー・女子バドミントン・女子卓球・女子新体操・女子弓道・女子水泳

◆文化部

吹奏楽（すいそうがく）部・美術部・写真部・新聞部・文芸部・演劇部・軽音楽部・漫画部・園芸部・パソコン部・茶道部・華道部・書道部・男子応援団・女子チアリーダー

② クラブ設立の仕方

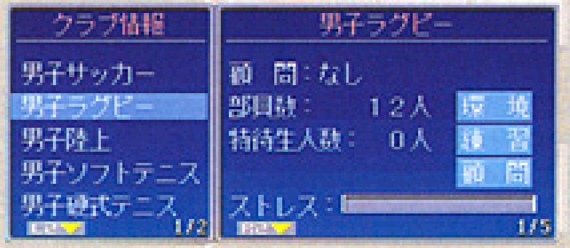


クラブを設立するには、アイコンメニューからを選びます。
クラブ設定メニューから「設立」を選びます。
設立メニューから、設立したいクラブが運動部のときは「運動部」を、文化部のときは「文化部」を選びます。
設立できるクラブの一覧から、設立したいクラブを選びます。

II. クラブ情報

設立したクラブの情報はいつでも見ることができます。
また、クラブ顧問の決定・クラブ特待生の入部・練習量の決定・部室の決定は、クラブ情報から行います。

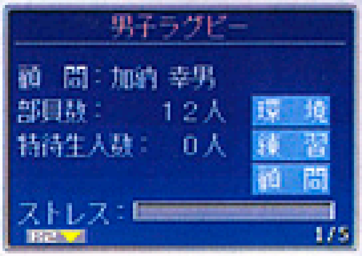
① クラブ情報の見方



設立したクラブの情報を見るには、アイコンメニューからを選びます。
クラブ設定メニューから「クラブ情報」を選びます。
情報を見たいクラブが運動部のときは「運動部」を、文化部のときは「文化部」を選びます。
すでに設立されているクラブの一覧から、情報を見たいクラブを選びます。
クラブ情報のパネルの色は、部員のストレスを表しています。
（→p.53　ストレスについて）

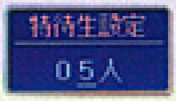
② 顧問の決め方





クラブに顧問を設定することができます。
クラブの顧問を決めるのは「クラブ情報」から行います。
クラブ情報が表示されている画面で、顧問を決めたいクラブを選びます。
クラブ情報メニューから「顧問設定」を選びます。
教科一覧から、顧問をさせたい教師の担当科目を選びます。
その科目の教師の一覧から、顧問をさせたい教師を選びます。

③ 特待生の入部のさせ方





クラブが運動部のときは、そのクラブにクラブ特待生を入部させることができます。
クラブ特待生は、その運動部のランクを上げやすくします。
クラブに特待生を入部させるのは「クラブ情報」から行います。
クラブ情報が表示されている画面で、特待生を入部させたいクラブを選びます。
クラブ情報メニューから「特待生設定」を選びます。
特待生設定メニューから、入部させたい特待生の学年を選びます。
入部人数を決めるウィンドウで、入部させる人数を決めます。

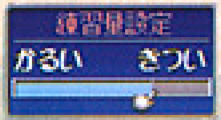
※特待生設定の注意点

●クラブ特待生は運動部にだけ入部させることができます。

●クラブ特待生は、１クラブに、１学年１０人まで入部させることができます。

●入学しているクラブ特待生数を越えて、クラブ特待生を入部させることはできません。つまり、１年に５人しか男子のクラブ特待生がいないのに、男子サッカー部に１年の特待生を７人入部させることはできないということです。

④ 練習量の決め方



クラブには練習量を設定することができます。
練習量が多いほどクラブのランクが早く上がる可能性がありますが、練習量がその部のランクに適していないと、ストレス値が上がりやすくなります。（→p.53　ストレスについて）
練習量を決めるのは「クラブ情報」から行います。
クラブ情報が表示されている画面で、練習量を決めたいクラブを選びます。
クラブ情報メニューから「練習量設定」を選びます。
練習量設定ウィンドウで、練習量を決めます。

⑤ 部室の決め方



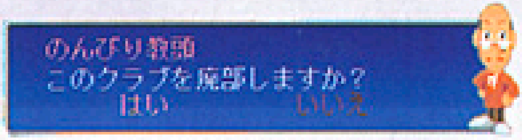
クラブには部室を設定することができます。ただし、部室を設定するときには、部室が建設されていなければいけません。
部室がなくてもクラブ活動は行われますが、生徒のストレス値が上がります。
（→p.53　ストレスについて）

部室を決めるのは「クラブ情報」から行います。
クラブ情報が表示されている画面で、部室を決めたいクラブを選びます。
クラブ情報メニューから「部室設定」を選びます。
部室設定メニューから、部室にしたい部室番号を選びます。

※部室設定の注意点

●部室を設定するためには、部室が建設されていなければなりません。
●部室は、1クラブに対して1部室しか設定することはできません。

III. クラブの廃部



設立したクラブはいつでも廃部にすることができます。
クラブを廃部にするには、アイコンメニューから  を選びます。
クラブ設定メニューから「廃部」を選びます。
廃部メニューから、廃部にしたいクラブが運動部のときは「運動部」を、文化部のときは「文化部」を選びます。
すでに設立したクラブの一覧から、廃部にしたいクラブを選びます。

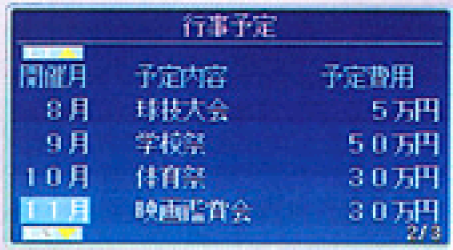
IV. 評価について

クラブの評価は、ランクによって表されます。
クラブのランクは、部員と顧問の関係や練習量、グランドや部室の有無などで決まります。
クラブ特待生は、運動部の種類に関わらず、そのクラブのランクを上げるのに貢献する要素を持っています。
クラブの評価は部員数や練習量だけでは決まりません。部員も練習量も多いのにクラブのランクが上がらないようなときは、練習量が過剰(かじょう)である可能性があります。練習量を下げるなどしてみてください。



12. 学校行事について

Let's make a school!!



行事予定

開催月	予定内容	予定費用
8月	球技大会	5万円
9月	学校祭	50万円
10月	体育祭	30万円
11月	映画鑑賞会	30万円

2/3

学校行事を行わないと生徒が不満を持ち、ストレス値が上がります。（→p.53　ストレスについて）

学校行事は、次の月の行事から予定を立てることができます。つまり、4月に4月の行事予定を立てることはできないということです。

学校の行事予定を立てるには、アイコンメニューから  を選びます。

行事予定メニューから、行事予定を入れたい月を選びます。

予定を入れられる行事の一覧から、入れたい行事を選びます。

※学校行事の予定を立てるときの注意点

●季節によっては行うことができない行事があります。メニュー内の灰色で書かれている行事は、その月では行うことができないことを表しています。

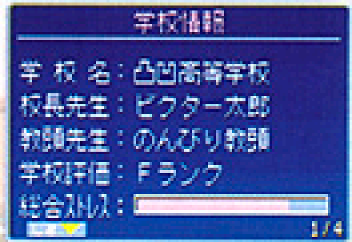


13．学校情報について

Let's make a school!!

学校情報は、「学校評価」「収支状況」「資金設定」に分かれて、学校運営に大きな影響を与えます。

Ⅰ．学校評価



学校評価とは、今あなたの高校はどのくらいの評価を受けているのかをランクで表したものです。
学校評価は、生徒や教師にストレスを与えない学校運営を行っていると上がっていきます。
学校評価を見るには、アイコンメニューから を選びます。
学校情報メニューから「学校評価」を選びます。

Ⅱ．収支状況

「事務室」を設置すると、収支状況を見ることができるようになります。収支状況（しゅうしじょうきょう）は、総収入（そうしゅうにゅう）と総支出（そうししゅつ）を表で表したもので、収支状況が一目で分かるようになっています。

① 収支一覧



収支一覧を見るには、アイコンメニューから［アイコン］を選びます。
学校情報メニューから「収支状況」を選びます。

② 年度末決算



年決算は、その年の年度末（3月2週・休日）に表示されます。
年度末決算の総資金が3年連続でマイナスの状態だと破産となってしまいます。
破産するとゲームオーバーになってしまいますので、収支状況には常に気をつけてください。

III. 資金設定

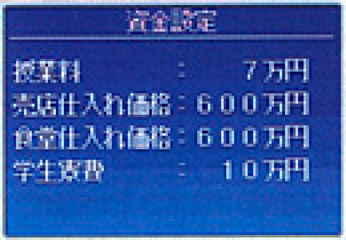




授業料・売店仕入れ・食堂仕入れ・学生寮費などを資金設定で決めます。
資金設定の状態を見るには、アイコンメニューから を選びます。
学校情報メニューから「資金設定」を選びます。

① 授業料の決め方

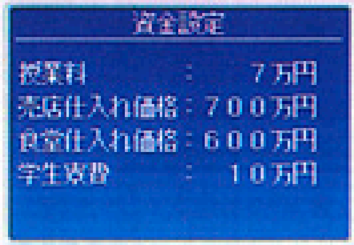




授業料は一般生徒からしか入ってきません。
特待生は授業料が免除（めんじょ）になるので、いくら授業料を高くしても、一般生徒の人数が少ないと収入は増えません。
授業料が低いと生徒のストレス値が下がり、高いと生徒のストレス値が上がります。
（→p.53　ストレスについて）
授業料を決めるのは「資金設定」から行います。
資金設定メニューから「授業料設定」を選びます。
授業料ウィンドウで、授業料の額を決めます。

② 売店仕入れ額の決め方





単純に仕入額の多い少ないで生徒のストレス値に変化はありませんが、生徒数に対して仕入額が多すぎると品余りの状態になり収支がマイナスになります。また反対に、生徒数に対して仕入額が少なすぎると品切れの状態になり生徒のストレス値を上げることになります。（→p.53　ストレスについて）

売店仕入れ額を決めるのは「資金設定」から行います。
資金設定メニューから「売店仕入れ設定」を選びます。
売店仕入れウィンドウから、売店仕入れの額を決めます。

③ 食堂仕入れ額の決め方



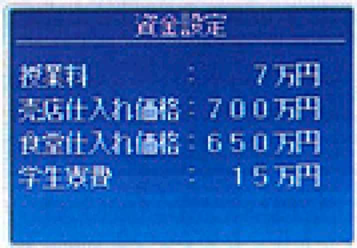


単純に仕入額の多い少ないで生徒のストレス値に変化はありませんが、生徒数に対して仕入額が多すぎると品余りの状態になり収支がマイナスになります。また反対に、生徒数に対して仕入額が少なすぎると品切れの状態になり生徒のストレス値を上げることになります。（→p.53　ストレスについて）

食堂仕入れ額を決めるのは「資金設定」から行います。
資金設定メニューから「食堂仕入れ設定」を選びます。
食堂仕入れウィンドウから、食堂仕入れの額を決めます。

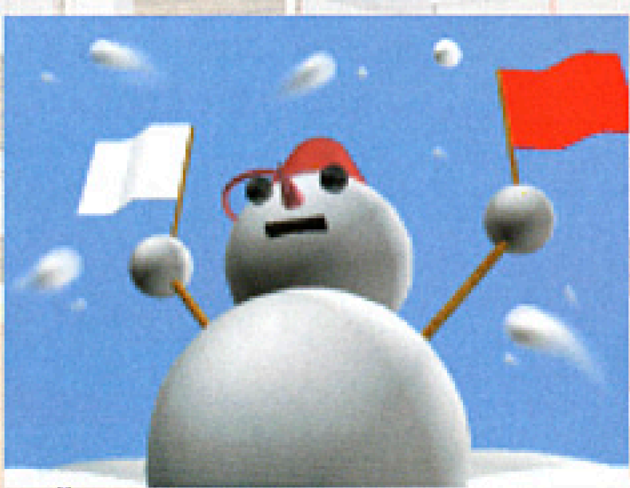
④ 学生寮費の決め方





学生寮費で生徒がストレスを感じることはありませんが、学生寮費を適正を越えて高く設定すると、寮費の滞納(たいのう)が発生し、入金がなくなることがあります。
学生寮費の額を決めるのは「資金設定」から行います。
資金設定メニューから「学生寮費設定」を選びます。

学生寮費を決めるウィンドウから、学生寮費の額を決めます。





14．建物の修繕について

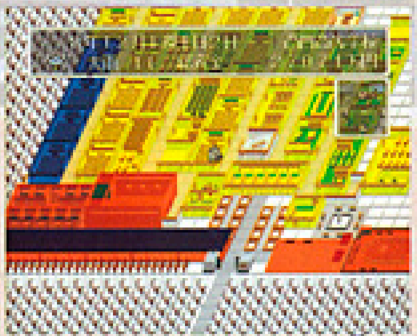
移動施設と学校美化以外の施設は、一定の年数が経つと耐久性が悪くなり、修繕（しゅうぜん）が必要になります。

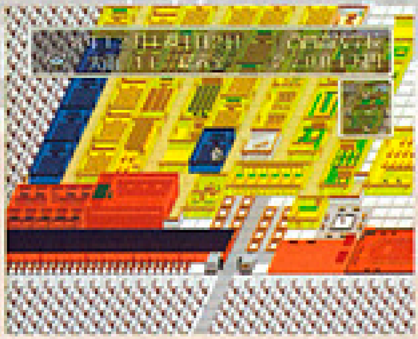
Ⅰ．個別修繕

建物の修繕の方法には3種類の方法があります。

◆個別修繕・全体修繕・自動修繕

個別修繕と全体修繕は、あなたが選ばないと修繕は行われません。
自動修繕は、一度選ぶと、資金の続く限り自動的に修繕を行います。
1つ1つの建物に対して、個々に修繕を行います。
個別修繕を行うには、アイコンメニューからを選びます。
修繕設定メニューから「個別修繕」を選びます。
マップ画面に指カーソルが表示されます。このとき、修繕が必要な施設は黄色や赤色で表示されます（赤色の施設の方が施設の痛み具合が進行





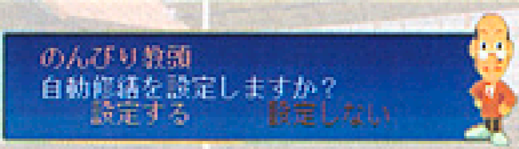
していることを表しています)。
修繕する施設にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
修繕が行われ、施設の色が青色に変わります。

II. 全体修繕



全体修繕を選ぶと、修繕が必要な施設は全て修繕されます。
全体修繕を行うには、アイコンメニューから  を選びます。
修繕設定メニューから「全体修繕」を選びます。

III. 自動修繕



自動修繕を選ぶと、個別修繕や全体修繕を行わなくても、修繕が必要な施設を自動的に修繕します。
自動修繕を行うには、アイコンメニューから  を選びます。
修繕設定メニューから「自動修繕」を選びます。
自動修繕が設定されます。
自動修繕が設定されている状態でもう一度自動修繕を選ぶと、自動修繕を解除することができます。



15. 地形の編集

Let's make a school!!

山と川を配置、または削除(さくじょ)して地形をエディットすることができます。
山と川の配置や削除にもお金がかかります。

Ⅰ. 山と川の配置

山と川を配置するには、アイコンメニューから  を選びます。
地形編集メニューから、山を配置したいときは「山設置」を、川を配置したいときは「川設置」を選びます。
マップ画面に選んだ地形のシンボルが表示されますので、配置する場所を決め、◯ボタンを押します。

※山と川を配置するときの注意点

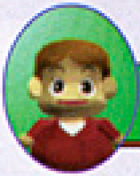
- ●山は５階建ての高さまで配置することができます。
- ●川は山の上に配置することはできません。
- ●川を重ねて配置することはできません。

II．山と川の削除

山と川を削除するには、アイコンメニューから を選びます。
マップ画面の上に×印が表示されますので、削除したい山か川に×印を合わせて、○ボタンを押します。
×印が合っている地形は点滅しますので、取り除きたい地形かどうか確認してください。

※山を削除するときの注意点

●削除しようとする山の上に山や建物が配置されていると、その山を削除することができません。つまり、２階部分に山や建物があるとき、１階部分の山は削除することができないということです。

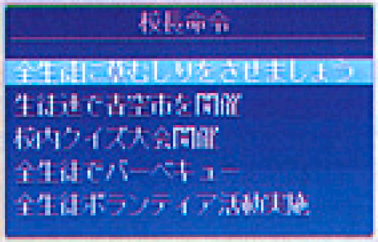


16. 校長アイコンでできること

Let's make a school!!

校長アイコンでは「校長命令」「校歌を聞く」「校長室を見る」「校内を見回る」を行うことができます。

I. 校長命令



5月2週・平日2日に行われる生徒会選挙で、あなたが応援した生徒が生徒会長になると、その年に一度だけ行うことができるようになります。校長命令は、以下のものの中から、1つだけ行うことができます。

◆草むしりを行う・青空市を行う・校内クイズ大会を行う・バーベキュー大会を行う・ボランティア活動を行う

校長命令を行うには、アイコンメニューから を選びます。

校長命令メニューから、行いたい校長命令を選びます。

II. 校歌を聞く



校歌はゲームスタート時に1曲用意されていますが、卒業生等からの贈り物として、新しい校歌が贈られることがあります。

校歌を聞くには、アイコンメニューから を選びます。

校長アイコンメニューから「校歌を聞く」を選びます。

校歌メニューから、聞きたい校歌の番号を選びます。

III. 校長室を見る



校長室には、クラブが優勝した際の優勝旗やトロフィーが置かれます。
校長室を見るには、アイコンメニューから  を選びます。
校長アイコンメニューから「校長室を見る」を選びます。

IV. 校内を見回る

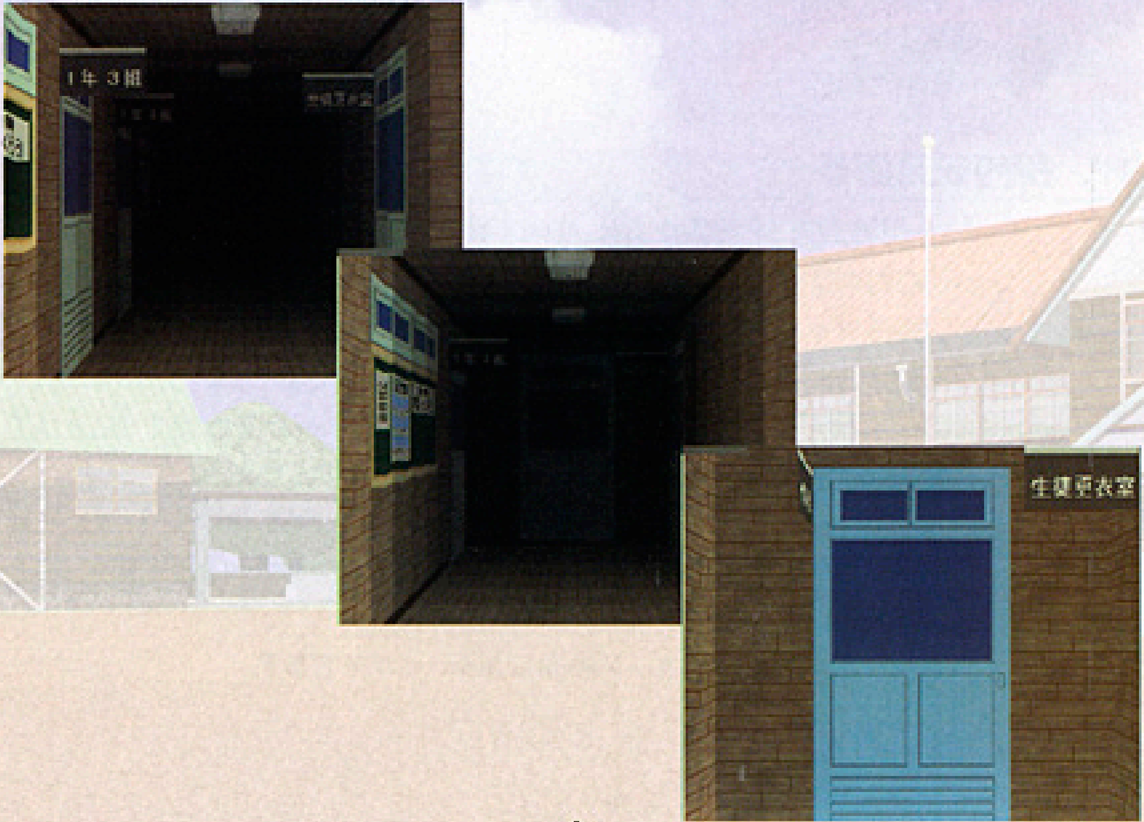
「用務員室」を設置すると、校内を見回ることができるようになります。
校内を見回るには、アイコンメニューから  を選びます。
校長アイコンメニューから「校内を見回る」を選びます。
3D画面になり、校内を見回ることができるようになります。
3D画面では方向キーの上下左右を押すことで視点を移動することができ、あたかも歩いているように校内を見て回ることができます。
教室などの扉の前で方向キーの上を押すと、用務員が中の様子を確認します。また、階段で方向キーの上を押すと、見回る階層を変えることができます。
×ボタンを押すと、マップ画面に戻ることができます。

※校内を見回るときの注意点

●校内の見回りは平日の午後9時から午前2時までの間と休日に行うことができます。

●教室などの部屋の中に入ることはできません。

●階段以外で階層を変えることはできません。



17. 性格について

Let's make a school!!

生徒（クラス単位で）と教師はそれぞれ性格を持っています。
生徒と教師の性格の組み合わせで、ストレスを感じることがあります。（→p.53　ストレスについて）

Ⅰ. 性格の種類

生徒の性格には、以下のものがあります。

◆冷静・勤勉・活発・おおらか

教師の性格には、以下のものがあります。

◆堅実・分析・細心・淡泊・指導・自立・厳格・現実・情熱・直感・大胆
外交・従順・協調・のんびり・夢想

Ⅱ. 相性

生徒と教師は、お互いの性格により相性があります。
担任や教科担任を設定するとき、教師の性格と生徒の性格との相性によって、生徒と教師の両方ともストレスを感じることあります。（→p.53　ストレスについて）
例えば、冷静な性格のクラスには分析型の教師が合いストレスを感じませんが、逆に夢想的な教師は合わずストレスを感じることになります。
生徒と教師の相性は色によって表されます。

生徒情報の「教科」や「担任」のパネルの色が青色の状態のときは生徒と教師の相性が良いことを表しています。しかし、パネルの色が黄色の状態は少し相性が悪いことを、赤色の状態は非常に相性が悪いことを表しています。

教科設定の教師の名前が、青色のものは非常に相性が良いことを、緑色のものはまあまあ相性が良いことを表しています。しかし、教師の名前が、黄色のものはあまり相性が良くないことを、赤色のものは非常に相性が悪いことを表しています。









18. ストレスについて

Let's make a school!!

学校の環境が悪いと生徒や教師にはストレスが溜まり、不良化したり学校の評判が落ちたりと、悪い影響を及ぼしますので、生徒と教師のストレス値には、常に注意しておくことが必要です。

ェ. ストレス値が上がる要因

生徒のストレス値が上がると、学校に来なくなったり不良になったりしてしまいます。

教師のストレス値が上がると、損害を出すイベントを起こすなどの、悪影響を及ぼします。

生徒と教師とでは、ストレス値が上がる要因が多少異なります。

① 生徒のストレス

生徒のストレス値は、主に以下の原因で上がります。

◆教師との相性・施設の有無・施設機能の有無・一教室内の人数
担任の有無・教科担当の有無

このほかにもイベントや学校行事等で、ストレス値が上がることがあります。

② 教師のストレス

教師のストレス値は、主に以下の原因で上がります。

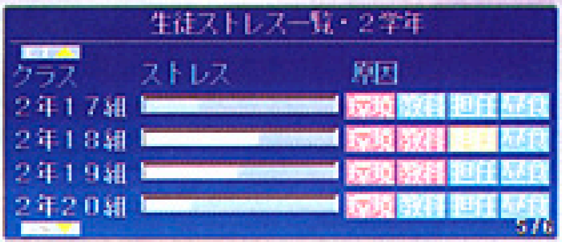
◆生徒との相性・施設の有無・施設機能の有無・給料・他の教師の解雇
生徒の指導

このほかにもイベントなどでストレス値が上がることがあります。

II. ストレス値の見方

ストレス値の現状とストレスの原因は何なのかを知ることができます。

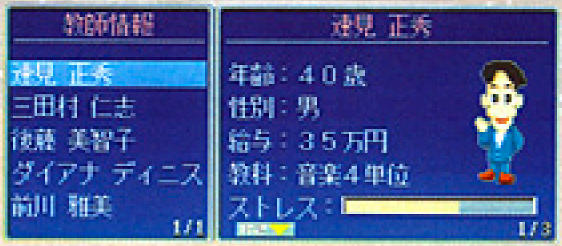
① 生徒のストレス値の見方



生徒のストレス値は「生徒情報」や「生徒ストレス一覧」(→p.59　設定された項目の一覧)で見ることができます。
生徒のストレス値の大きさはバーの長さと色で、ストレスの原因はパネルの色で見分けることができます。

ストレスのバーが長いほどストレス値が高いことを表しています。
パネルの色はストレスを感じている場合の原因を表しています。パネルの色が青色の状態は良い状態を表しています。しかし、黄色の状態は少しストレスを感じている状態を、赤色の状態は激しくストレスを感じている状態を、それぞれ表しています。

② 教師のストレス値の見方



教師のストレス値は「教師情報」や「設定された項目の一覧」の「教師ストレス一覧」で見ることができます。
教師のストレス値は、バーの長さと色で見分けることができます。
ストレスのバーが長いほどストレス値が高いことを表しています。

III．ストレス値の下げ方

上がったストレス値は、下げなければ生徒の不良化などを引き起こします。

① 生徒のストレス値の下げ方

ストレスの原因となっている事柄を改善することで、ストレス値はすこしづつ下がっていきます。
また、学校美化の施設は、環境のストレス値を下げる要素があります。

② 教師のストレス値の下げ方

給与の額を増やすことで、ストレス値を下げることができます。
また、不満教師のストレス値は、教師指導（→p.58　教師の指導）でも下げることができます。

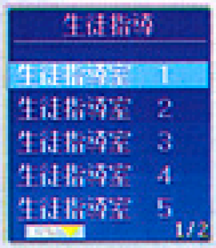




19．生徒と教師の指導

不良生徒と不満教師は、指導を行う必要があります。

Ⅰ．指導室担当





生徒指導は、指導室担当の教師を決めなければ行うことはできません。また、生徒指導の教師は生徒指導室ごとに設定します。

指導室の担当を決めるには、アイコンメニューから を選びます。

指導設定メニューから「生徒指導」を選びます。

指導室一覧メニューから、担当を決める生徒指導室の番号を選びます。

生徒指導メニューから「担当設定」を選びます。

教科一覧から、担当にしたい教師の担当科目を選びます。

その科目の教師の一覧から、担当にしたい教師を選びます。

II. 生徒の指導

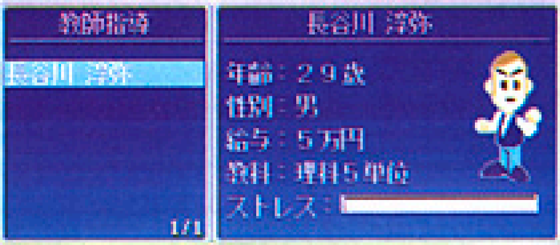


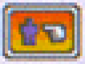
不良生徒の指導は「生徒指導室」がなければ行うことはできません。
不良生徒の指導を行うには、アイコンメニューから を選びます。
指導設定メニューから「生徒指導」を選びます。
指導室一覧メニューから、指導を行う生徒指導室の番号を選びます。
生徒指導メニューから「指導」を選びます。
不良生徒がいるクラスの一覧から、指導を行うクラスを選びます。
指導の強さを選ぶメニューから、適切と思う指導の強さを選びます。
教頭先生が指導の結果を教えてくれます。

※生徒の指導を行うときの注意点

- 不良生徒の指導は平日の午前8時20分から午後6時までの間に行うことができます。
- 各生徒指導室は1日に1回しか使うことができません。
- 生徒の指導を行うと指導を行った教師のストレス値が上がります。

III. 教師の指導



不満教師の指導は「会議室」がなければ行うことはできません。
不満教師の指導を行うには、アイコンメニューから  を選びます。
指導設定メニューから「教師指導」を選びます。

指導が必要な教師の一覧から、指導する教師を選びます。
教頭先生が指導の結果を教えてくれます。

※教師の指導を行うときの注意点

- 不満教師の指導は平日の午前８時２０分から午後６時までの間に行うことができます。



20. 設定された項目の一覧

Let's make a school!!

設定された項目を一度に見ることができます。
見ることができる一覧の項目は以下の通りです。

◆生徒ストレス・教師ストレス・クラブ練習量・担任・顧問・指導室担当

ｴ. 生徒ストレス一覧



学年ごとの生徒ストレスを一覧で見ることができます。
生徒ストレス一覧を見るには、アイコンメニューから を選びます。
設定された項目の一覧から「生徒ストレス一覧」を選びます。
学年メニューから、ストレス一覧を見たい学年を選びます。

II. 教師ストレス一覧



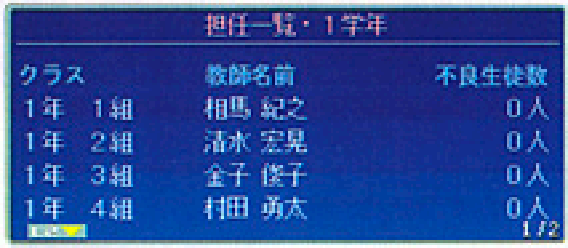
教科ごとの教師ストレスの一覧を見ることができます。
教師ストレス一覧を見るには、アイコンメニューから  を選びます。
設定された項目の一覧から「教師ストレス一覧」を選びます。
教科メニューから、ストレス一覧を見たい教科を選びます。

III. クラブ練習量一覧



運動部と文化部ごとのクラブ練習量の一覧を見ることができます。
クラブ練習量一覧を見るには、アイコンメニューから  を選びます。
設定された項目の一覧から「クラブ練習量一覧」を選びます。
クラブメニューから、運動部か文化部かを選びます。

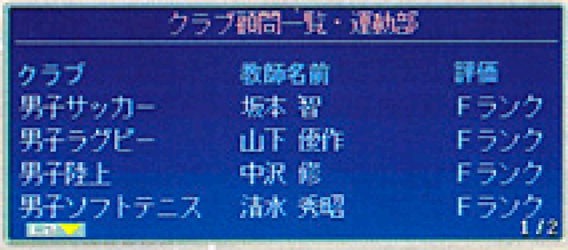
Ⅳ．担任一覧



学年ごとの担任の一覧を見ることができます。
担任一覧を見るには、アイコンメニューからを選びます。
設定された項目の一覧から「担任一覧」を選びます。

学年メニューから、担任一覧を見たい学年を選びます。

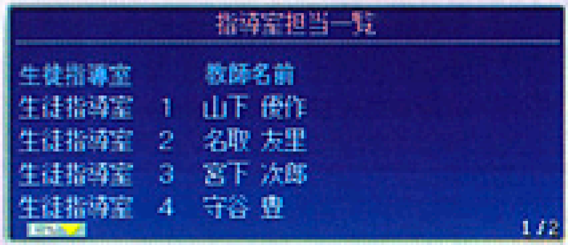
Ⅴ．顧問一覧



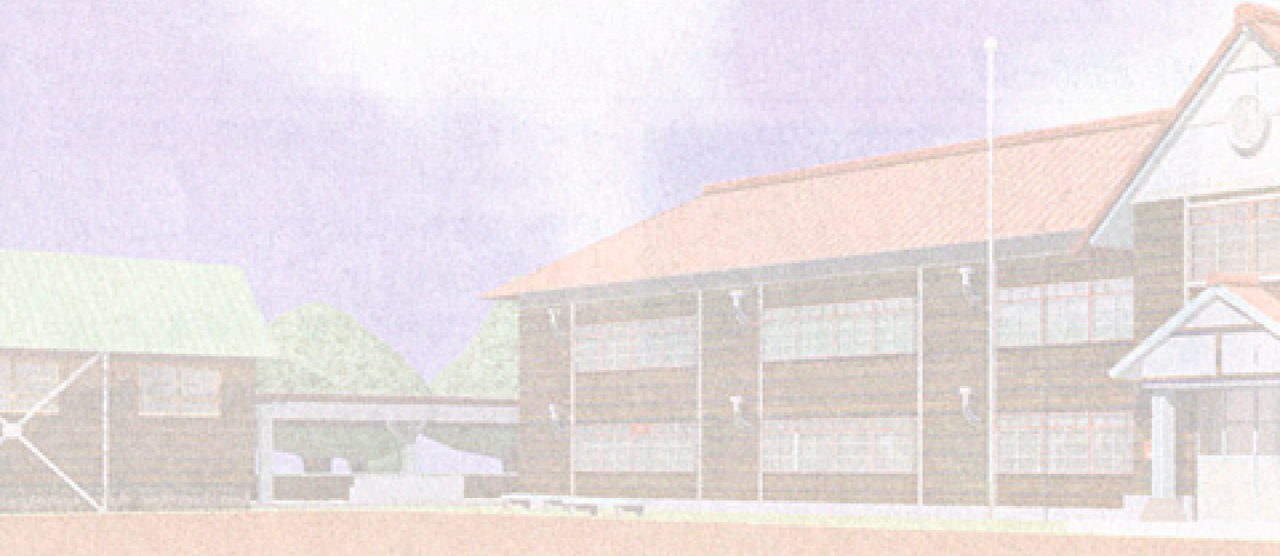
運動部と文化部ごとの顧問の一覧を見ることができます。
顧問一覧を見るには、アイコンメニューからを選びます。
設定された項目の一覧から「顧問一覧」を選びます。

クラブメニューから、運動部か文化部かを選びます。

VI. 指導室担当一覧

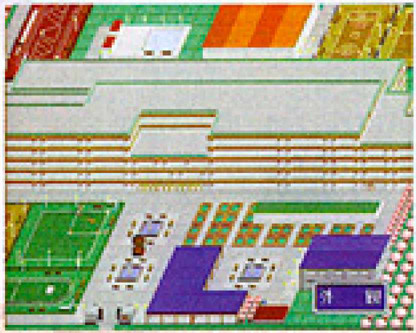


指導室担当の一覧を見ることができます。
指導室担当一覧を見るには、アイコンメニューから［アイコン］を選びます。
設定された項目の一覧から「指導室担当一覧」を選びます。



21. 外観を見る

Let's make a school!!



建設した建物の外観を見ることができます。
外観を見るには、アイコンメニューから [icon] を選びます。
建設した建物の外観が表示されます。
×ボタンを押すと外観を終了してマップ画面に戻ります。

22．コンフィグの設定

Let's make a school!!

Ⅰ．保存

現在のゲームの状態を保存することができます。
ゲームの保存には、別売りのメモリーカード（15ブロック）が必要です。
ゲームを保存するには、アイコンメニューから  を選びます。
コンフィグ設定メニューから「データ管理」を選びます。
データ管理メニューから「データ保存」を選びます。
メモリーカード差込口1に差さっているメモリーカードにゲームデータが保存されます。
ゲームデータを上書きで保存すると、前のデータは失われてしまいますので、注意してください。

Ⅱ．読込

保存したゲーム内容を読込むことができます。
ゲームを読込むには、アイコンメニューから  を選びます。
コンフィグ設定メニューから「データ管理」を選びます。
データ管理メニューから「データ読込」を選びます。
メモリーカード差込口1に差さっているメモリーカードからゲームデータが読込まれます。

III. ウィンドウ設定

「ステイタスウィンドウ」「アイコンメニュー」「時計ウィンドウ」「メッセージバー」の配置を変えることができます。

ウィンドウの配置を変えるには、アイコンメニューから  を選びます。

コンフィグ設定メニューから「オプション」を選びます。

オプションメニューで「ウィンドウ設定」を選んだ後、設定終了を選びます。

IV. サウンド設定

サウンドを「ステレオ」と「モノラル」から選ぶことができます。

サウンドの設定を変えるには、アイコンメニューから  を選びます。

コンフィグ設定メニューから「オプション」を選びます。

オプションメニューで「サウンド設定」を選んだ後、設定終了を選びます。

※コンフィグ設定の注意点

- 保存と読込は、メモリーカード差込口1でのみ行うことができます。
- ウィンドウ設定とサウンド設定は、最後に「設定終了」を選ばなければ変更されません。



23. ワンポイントアドバイス

Let's make a school!!

黒字経営が、健全な学校運営の基本！

「収支一覧」で、収入と支出のバランスを常にチェックしておきましょう。

赤字になったら、多少の犠牲には目をつむる！

やむをえず赤字になってしまった時には、授業料や教師の給与の見直し、修繕費の節約などを行い、いち早く経営の建て直しをはかりましょう。

ムリをせず、一歩一歩着実に！

余分な施設は経営を圧迫します。一度にたくさんの施設を造らずに、少しづつ拡張していきましょう。

不平不満をいつまでも放って置かない！

何が原因かを探り出し、出来る限り早めに対処をして、ストレスが溜まるのを防ぎましょう。

後々の拡張、建て替えを念頭に入れて建設を！

行き当たりばったりの建設はせず、鉄筋への建て替えのことまで考えて建設していきましょう。

施設の維持費と修繕費を甘く見るな！

施設を新しく建設するときは、建設した後に維持費と修繕費がいくら掛かるかをチェックして、経営の負担にならないかどうか、確認することが大事です。

不良生徒の出現には目を光らせる！

サングラスをかけたガクランの生徒を発見したら、すぐに「生徒指導」を行いましょう。

生徒と教師の性格を把握し、相性の良い組み合わせに！

生徒が「担任」や「教科」にストレスを感じるのは、担当教師との相性の悪さが原因です。
相性の良い性格の教師を探してあげましょう。

厳しいだけが学校ではない！

「クラブ活動」を奨励したり、たまには楽しい「学校行事」を行って、生徒たちに息抜きをさせてあげましょう。

校長としての自覚と信念をしっかり持って、学校運営を行おう！

自分の学校を、どのように育てるかは、あなたの考え方次第です。教育者として、恥ずかしくない学校づくりを目指してください！